ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Ты не помнишь, откуда ты родом, но ты помнишь то место, где началась новая жизнь. Что было после этого — на твой выбор:

- ☐ **Заброшенная станция**: Тяжело было жить в одиночестве, пока тебя не подобрал корабль. Когда ориентируешься в ситуации, задай на 1 вопрос больше, даже на 6-.
- ☐ **Трущобы планеты**: Перед тобой лежал труп. Выбраться из этого ада оказалось непросто, но теперь ты умеешь убивать. +1d урона.
- ☐ **Крупный корабль во время аварии**: Твоя помощь оказалась кстати. Когда чинишь, «это не займёт много времени» уже выбрано автоматически.
- ☐ **Зона отдыха элитного квартала**: Тебе помог встать на ноги влиятельный человек по имени ________________. +1 к Репутации там, где его имя что-то значит.
- ☐ **Рядом с рушащимся зданием Корпорации**: У тебя в кармане оказался кредитный чип. В начале каждого игрового дня получи 30 кредитов и талон на бесплатную банку колы.

СНАРЯЖЕНИЕ

Это то, что было с тобой, когда началась новая жизнь. Выбери 1:

- ☐ Штурмовая винтовка (*средняя*, *авто*, *боеприпас 4*), одежда среднего класса, билет на лайнер до другой планеты, 35 кредитов, короткое прощальное письмо;
- ☐ Кибер-протезы, лохмотья, 300 кредитов;
- ☐ Карманный лазер (*средняя*, *скрытый*), шикарная одежда, ID на неизвестного человека;
- ☐ Моноклинок (*ближняя*), боевая броня (2d защита), записка твоим почерком «Извини, мне надо это сделать», кредитный чип и 40 кредитов;
- ☐ Пистолет (*средняя*), непонятная документация, странная татуировка, 70 кредитов, шрам от смертельного ранения.

Если с момента начала твоей новой жизни прошло много времени, реши с Ведущим, сохранилось ли снаряжение в том же виде.

СВЕРХНОВАЯ

Их миллионы по обитаемым мирам. У их появления множество причин: троян в мозговом импланте, передозировка психонаркотиками, стирание личности как гуманная замена заключению или казни, или просто неудачные эффекты мнемопроцедур — технологии манипулирования памятью не редкость в человеческих мирах. В результате этих явлений появляются люди с искажёнными или потерянными воспоминаниями, не знающие, кто они и откуда, ищущие своё место. Стирание настигает их неожиданно: ещё секунду назад они всё про себя помнили, а мгновение спустя началась их новая жизнь.

Часть из них оседает где-нибудь и начинает новую жизнь. Но другие странствуют по рукаву Приора и берутся за самые безумные дела, в надежде найти осколки своего прошлого. Каждый из них может оказаться кем угодно, если выживет. Поэтому их опасаются — никогда не знаешь, что такой человек может вспомнить, и чего от него ждать. Этих людей называют Сверхновыми – за то, что они рождаются заново, и обычно ярко горят.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной: Фронтир**
Автор: Илья Сергеев
Иллюстрация: Игорь Есаулов.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него.
- **Выбери** внешний вид. Выбери по одному пункту из каждой строчки или придумай сам.
- **Распредели** +2, +1, 0 и –1 по характеристикам.
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет.
- **Впиши** имена соратников в свои связи.
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые там указаны.
- **Прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.



СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Импровизация: За каждый день отдыха (8 часов), если у тебя есть доступ к информационной сети или обучающим программам, возьми 2 (но не более 4 всего). Перед броском характеристики можешь разменять 1 на бросок другой характеристики вместо первой. Объясни, что именно ты делаешь.

Кульминация: С каждым новым уровнем ты получаешь осколок памяти – Ведущий тебе его расскажет, когда уместно. Получив 10 уровень, ты вспоминаешь всё.

Откуда я это знаю? Когда ты вынужден работать с незнакомым оборудованием или применить неизвестные навыки, потрать 2 EXP и ты знаешь, что делать.

Привет из прошлого: При любом выборе из плохих вариантов можешь поменять 1 на такой вариант: потерять контроль над собой. Следующий ход за тебя делает Ведущий, и тебе и твоим соратникам он скорее всего не понравится.

Просто память: Тебе не нужно тратить день, когда тренируешься – ты вспоминаешь навыки мгновенно.

Это не может так закончиться: Когда ты умираешь, ты можешь зачеркнуть один Специальный ход и выжить. Ты более не можешь взять этот ход.

СВЯЗИ (ВПИШИ СОРАТНИКОВ)

- ________________: Не вызывает у меня доверия.
- ________________: Помог мне в новой жизни.
- ________________: Кажется мне знакомым.
- ________________: Постоянно что-то делает не так.

ИМЯ

ВНЕШНИЙ ВИД

Потерянный, холодный или решительный взгляд

Запущенность, аккуратная или экзотичная причёска

Подтянутое телосложение, средняя форма или калека

Ухоженная, обычная или синтетическая кожа

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



1D



СНАРЯЖЕНИЕ

БОЕПРИПАСЫ

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ________________

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ________________

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ________________

☐ **Никто**: Брось+Контроль, закрой глаза и не двигайся. На 10+ противник тебя не замечает и проходит мимо. На 7—9 то же самое, но тебе надо быстро исчезнуть, потому что противник вернется.

☐ **Оно меня не остановит!** Получи +1, когда бросаешь+Ярость вне сражения.

☐ **Осколки мыслей**: Когда не знаешь, как добиться от собеседника желаемого, брось+Репутация. На 10+ Ведущий скажет, что надо ему сказать или сделать. На 7—9 то же самое, но это не обязательно сработает — решать тебе.

☐ **Расщеплённое сознание**: Когда паникуешь, 6— считается как 7—9.

☐ **Чистый разум**: Когда подозреваешь, что твои глаза видят не то, что есть на самом деле, брось+Контроль. На 10+ ты видишь истину. На 7—9 то же самое, но ты привлёк нежелательное внимание. На 6— чувства обманывают тебя ещё сильнее.

☐ **Это был ты!** Один раз в день укажи на человека, с которым ты только что познакомился, и брось+Репутация. На 10+ Ведущий расскажет тебе какой-то интимный факт об этом человеке. На 7—9 то же самое, но и этот человек узнает тебя.

☐ **Я вижу твою неуверенность**: Если подозреваешь, что тебе соврали, в конце разговора брось+Репутация. На 7-9 ты знаешь, если тебе на самом деле соврали. На 10+ знаешь, в чём именно.